

# **Pengembangan Model Pembelajaran Stad Berbantu Media Gamification Pada Matapelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 3 Salatiga**

<sup>1)</sup> Agus Susilo, <sup>2)</sup> Lina Sinatra Wijaya

Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Satya Wacana

Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia

E-mail : <sup>1)</sup> 702011068@student.uksw.edu, <sup>2)</sup> lina.sinatra@staff.uksw.edu

## **Abstract**

*The purpose of this model is to develop an STAD model assisted by learning media called gamification in class X TSM3 Digital Simulation lesson at SMK Negeri 3 Salatiga. This research was conducted by using a quasi-experimental design with nonequivalent control group design. The samples in this study were students of class X TSM3 as an experimental class and the number of student of class X TSM1 as the control class. The instruments used in this research is multiple choice pretest and posttest. The results of the research showed that the value of the average pretest and posttest in the experimental class achieved an increase in comprehension by 46% and in the control group, increased by 35%. It can be concluded that the STAD learning model assisted by learning media called gamification can maximize the understanding of student to words the material given by the teacher.*

Key words : STAD, learning media, gamification

## **Abstrak**

Tujuan dari model pembelajaran ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran STAD berbantu Media pembelajaran Gamification pada kelas X TSM3 matapelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 3 Salatiga. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen kuasi dengan desain *nonequivalent control group design*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TSM3 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas X TSM1 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pilihan ganda *pretest* dan *posttest*. Hasil dari penelitian ini terlihat nilai rata-rata pretest ke nilai posttest pada kelas eksperimen mencapai peningkatan pemahaman sebesar 46% dan pada kelas kontrol peningkatan pemahaman sebesar 35%. Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran STAD berbantu media Gamification dapat mengoktimalkan pemahaman pembelajaran siswa terhadap matapelajaran yang dilakukan guru.

Kata kunci : STAD, Media Pembelajaran, Gamification

---

<sup>1)</sup> Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana

<sup>2)</sup> Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana